

La herencia
LAS VEGAS
HOTEL
GOLDEN
NUGGET
CASINO
BAR
INFOGRAMES
IDEALOGIC

PUESTA EN MARCHA

Si posees un MSX

— Unidad central MSX.
— Cassette o lectora de disquettes.
— Joystick opcional.

Versión cassette:

— Pon en marcha la unidad lectora de cassette.
— Conecta la pantalla.
— Conecta la unidad central.
— Prepara la cara 1 del cassette.
— Pulsa la tecla de la lectora de cassettes.
— Escribe BLOAD «CAS:»,R.
— Pulsa RETURN.

El cassette comenzará a girar cargándose el programa automáticamente.

Versión disquette

— Introduce el disquette en la unidad lectora de discos.
— Conecta el ordenador a la tensión eléctrica.

La lectora se pondrá en marcha y el programa se cargará automáticamente.

Si posees un ordenador Amstrad CPC 464, CPC 664 o CPC 6128

Este programa funciona con las configuraciones siguientes:

— Ordenador CPC 464, CPC 664 o CPC 6128.
— Lectora de disquettes o cassettes.
— Joystick opcional.

Versión cassette

La cara 1 contiene las partes 1.ª y 2.ª La cara 2 contiene la parte 3.ª

Asegúrate de que los diferentes elementos están debidamente conectados.

— Conecta la pantalla y la unidad central a la tensión eléctrica.
— Inserta la cara 1 del cassette y rebobina completamente la cinta.

Con el CPC 6128 o 664

— Escribe I TAPE (para obtener I pulsa simultáneamente MAYS y @).
— A continuación, e igualmente si dispones de un 464, pulsa simultáneamente CTRL y la tecla INTRO.
— Pulsa la tecla PLAY de la lectora de cassettes. El programa se cargará automáticamente.

Versión disquettes

— Sitúa el disquette en la lectora de disquettes.
— Conecta la lectora de disquettes y el ordenador a la tensión eléctrica.
— Escribe I CPM (para obtener I pulsa simultáneamente SHIFT y @).

El programa se cargará automáticamente.

Menú

Posteriormente aparecerá en pantalla el menú siguiente:

1.ª parte: En el Edificio.
2.ª parte: En el Aeropuerto.
3.ª parte: En Las Vegas.

Elige la opción pulsando 1, 2 ó 3.

ATENCION: Para acceder a las opciones 2 y 3 es necesario disponer del código de acceso que tan solo se obtiene al final de la parte precedente.

PARA EMPEZAR EL JUEGO

Después de haber leído el texto del telegrama que aparece en la pantalla, pulsa cualquier tecla o bien el botón del joystick.

Aparecerá entonces en pantalla la imagen de una sórdida habitación, y un cuadrito móvil representando el lugar que estás mirando.
Puedes comenzar a jugar pero ¡cuidado!, tus minutos están contados.

PRINCIPIO DEL JUEGO

«LAS VEGAS» es un juego de aventuras gráfico y totalmente dirigido mediante el joystick o las teclas del cursor.
Con el teclado no debes escribir ninguna otra cosa.
Para jugar es necesario desplazar el cursor (ya sea con el teclado o con el joystick) y después de seleccionar un objetivo, pulsar la barra espaciadora, caso de utilizar el teclado, o el botón de disparo si utilizas joystick. La selección mediante el emplazamiento del cursor permite coger objetos, situarlos en otro lugar, abrir puertas situándose sobre la empuñadura, etc... Permite también realizar cierto número de acciones que se deben descubrir en el transcurso del juego. Este es uno de los objetivos de «LAS VEGAS». Los objetos que vayas cogiendo aparecerán en la pantalla.

LOS DESPLAZAMIENTOS

Para girar lleva el cursor (con la ayuda del joystick o del teclado) hasta el extremo de la imagen, a derecha o izquierda. Cada vez girarás un cuarto de vuelta.
A continuación aparecerá la imagen siguiente. Es aconsejable que traces un plan para que no vuelvas inútilmente a un lugar, perdiendo tiempo.
Para avanzar sitúa el cursor en medio de la pantalla y pulsa el botón del joystick o la barra espaciadora si juegas con el teclado.

«LAS VEGAS» está compuesto de tres parte diferentes:

1. El Edificio.
2. El Aeropuerto.
3. Las Vegas.

Al final de cada parte consigues un código que te será indispensable para poder acceder a la siguiente parte.
Cada parte es pues independiente, y una vez conocidos los códigos podrás acceder directamente a ellas.
El objetivo de la primera parte consiste en salir del edificio a tiempo, para no perder el avión que te conducirá a Las Vegas. Te encontrarás frente a tus acreedores. Deberás ser convincente para que no impidan tu salida a tiempo.
La segunda parte transcurre en el aeropuerto. No puedes perder el vuelo hacia Las Vegas.
La tercera parte se desarrolla entre los antros de perdición de Las Vegas, capital mundial del juego. Cada Casino tiene su propio juego.

EL JACKPOT

Cada ficha cuesta 10$ y puedes jugar hasta 5 fichas por partida.

Con una ficha puedes ganar:

100	veces	la	apusta,	si	tienes	BAR BAR BAR
15	»	»	»	»	»	CAMPANA CAMPANA CAMPANA
25	»	»	»	»	»	LIMON LIMON LIMON
10	»	»	»	»	»	CIRUELA CIRUELA CIRUELA
25	»	»	»	»	»	BAR BAR XXXX
25	»	»	»	»	»	XXXX BAR BAR
25	»	»	»	»	»	BAR XXXX BAR
6	»	»	»	»	»	CAMPANA CAMPANA BAR
6	»	»	»	»	»	BAR CAMPANA CAMPANA
6	»	»	»	»	»	CAMPANA BAR CAMPANA
4	»	»	»	»	»	LIMON LIMON XXXX
4	»	»	»	»	»	XXXX LIMON LIMON
4	»	»	»	»	»	LIMON XXXX LIMON
2	»	»	»	»	»	CEREZAS CEREZAS XXXX
2	»	»	»	»	»	CEREZAS XXXX CEREZAS

2	»	»	»	»	»	XXXX	CEREZAS	CEREZAS
1	»	»	»	»	»	LIMON	CEREZAS	CIRUELA
1	»	»	»	para todas las combinaciones de los tres anteriores				

Para apostar:
Sitúa el cursor sobre el montón de fichas, después valida pulsando el botón del joystick o la barra espaciadora, si juegas con el teclado.

Para jugar:
Sitúa el cursor en la palanca de la máquina y para validar actúa como en el paso anterior.

LA BOULE (Ruleta Americana)

El juego se basa en 9 números que posibilitan dos formas diferentes de juego. En cada caso la apuesta mínima es de 10$.

1. Apuesta simple:

Si ganas recibirás el equivalente de tu apuesta.

NEGRO Y ROJO

Los números no son del mismo color:
1, 3, 6, 8 son Negros
2, 4, 7, 9 son Rojos
El 5 es una excepción: No es Rojo ni Negro y dependiendo de la suerte, su aparición entraña automáticamente la pérdida de las apuestas jugadas en los colores.

PAR E IMPAR

Corresponden a dos emplazamientos particulares en el tapete y se repite.
2, 4, 6, 8 son Par
1, 3, 7, 9 son Impar.
El 5 no es Par ni impar y su aparición conlleva la pérdida de las apuestas.

FALTA-PASA

Están también repetidos en el tapete.
1, 2, 3, 4 Falta
6, 7, 8, 9 Pasa.
El 5 separa el Falta y el Pasa, y tiene las mismas consecuencias que en los casos anteriores. La salida del 5 implica la pérdida de las apuestas jugadas en las apuestas simples.
Cuando aparezcan las apuestas simples jugadas, las apuestas se pagarán a la par.
Una apuesta jugada equivale a una pagada.
La apuesta restante, siempre propiedad del jugador, la recuperará si gana.

2. Los números

Los números ganadores, incluido el 5, se pagarán 7 veces la apuesta.

Para apostar:
Si utilizas el teclado: Sitúa el cursor en «Apuesta» y elige tu apuesta con las teclas ∧ o ∨ y pulsando simultáneamente la barra espaciadora en MSX, o MAYS en Amstrad.
Si utilizas Joystick, sitúa el cursor en «Apuesta» y elige la apuesta pulsando simultáneamente el botón y una de las dos direcciones, arriba o abajo.

Para jugar:
Sitúa el cursor en la casilla elegida y, posteriormente, confírmalo (botón del mando o barras espaciadora).

LOS DADOS

La apuesta mínima es de 10$ y el crouier lanza los dados. La base del juego es parecida al «doble o nada».
La pérdida o ganancia de las apuestas dependerá de la suma de los dos dados.

En la primera tirada:
Si los dados suman 2, 3, 12 pierdes la apuesta.
Si los dados suman 7, 11 ganas una vez la apuesta.
Si los dados suman 4, 5, 6, 8, 9, 10 tienes la oportunidad de jugar de nuevo.

El croupier lanza de nuevo los dados y anuncia:
«Lanzo los dados para (el número que acaba de aparecer) a uno contra uno».
Si sale el número anunciado por el croupier habrás ganado una vez el valor de tu apuesta.
Si salen los números 2, 3, 12, 7, 11 pierdes tu apuesta.
Si sale otro número juegas de nuevo.

El principio del juego es el mismo cada vez, pero las apuestas cada vez se duplican, triplican, cuadriplican, etc...
La «base» del juego está en conseguir dos veces seguidas la misma suma al lanzar los dados.

Para apostar:
El principio es el mismo que el de La Boule.

Para jugar:
Sitúa el cursor sobre el croupier, para confirmar pulsa el botón del joystick o la barra espaciadora del teclado.